

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ikan merupakan hewan yang hidup di air yang menjadi salah satu dari sekian banyak bahan makanan yang dibutuhkan manusia, ikan sangat bermanfaat bagi manusia sebab didalamnya terdapat bermacam zat – zat yang dibutuhkan oleh tubuh manusia seperti protein, vitamin A, Vitamin B1 dan Vitamin B2 selain itu apabila dibandingkan dengan sumber penghasil protein lain seperti daging, susu, dan telur harga ikan relatif paling murah.

Mengingat pentingnya ikan bagi manusia, tak heran bila manusia berusaha mendapatkan ikan dalam jumlah yang mencukupi, antara lain dengan melakukan pencarian disumbernya yakni laut dan adapula yang pemeliharaannya yang dilakukan sesuai aturan yang berlaku disebut dengan usaha perikanan, pemeliharaan ikan ada yang dilakukan langsung di laut dan adapula sebagian pemeliharaannya dilakukan di kolam air tawar yang sengaja dibuat oleh pemula.

Ikan yang pemeliharaannya berada di kolam air tawar biasanya adalah jenis ikan konsumsi. Ikan konsumsi biasanya memiliki beberapa kendala penyakit yang menyebabkan ikan tidak dapat di konsumsi.

Dari pembahasan diatas menimbulkan beberapa keluhan yang dirasakan para pemula seperti jumlah panen yang tidak sesuai dengan harapan serta berat bobot ikan yang sangat ringan. Kurangnya pengetahuan tentang tata cara budidaya ikan air tawar konsumsi menyebabkan hasil panen yang tidak maksimal, faktor yang mempengaruhi adalah air, penyakit, dan makanan yang tidak tepat. Dengan menggunakan panduan budidaya ikan air tawar konsumsi peneliti mencoba membuat aplikasi yang mengikuti perkembangan teknologi yaitu melalui smartphone android. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat judul yaitu “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI PENYAKIT PADA IKAN AIR TAWAR KONSUMSI MENGGUNAKAN METODE *RULE BASED KNOWLEDGE* BERBASIS *ANDROID*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Panduan Budidaya Ikan Air Tawar Konsumsi Berbasis *android*.
2. Bagaimana mengimplementasikan informasi yang didapat penulis ke dalam *Adobe Flash Professional CS 6*.
3. Bagaimana cara mengembangbiakan Ikan Air Tawar Konsumsi yang baik dan benar untuk meningkatkan kualitas bobot ikan bagi para pemula.
4. Bagaimana menanggulangi penyakit pada Ikan Air Tawar Konsumsi.
5. Bagaimana mengatur tempat pemeliharaan yang tepat sesuai dengan jenis ikan yang akan di pelihara.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup masalah dalam pembahasan penelitian ini adalah untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian ini dilakukan di Pekon Kejayaan Kecamatan Talang Padang Kabupaten Tanggamus Lampung Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada *android* versi 3.0 (*Honeycomb*).

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun aplikasi *android* sebagai media Pembelajaran tentang identifikasi penyakit pada Ikan Air Tawar Konsumsi dan penanggulangannya Berbasis *android* untuk para pemula.
2. Untuk mengkaji dan menganalisa bagaimana proses pemeliharaan ikan air tawar konsumsi pada kolam.
3. Sebagai sarana peningkatan wawasan dan juga ilmu bagi penulis sendiri khususnya tentang pemeliharaan Ikan Air Tawar Konsumsi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan karya tulis ini adalah :

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan keberanian dan juga mentalitas penulis sebagai bekal dalam menghadapi masa depan yang penuh persaingan dan akan terpecahkan dengan ilmu pengetahuan .
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan bagaimana proses para pemula dalam melakukan pemeliharaan dan menanggulangi penyakit pada Ikan Air Tawar Konsumsi.
3. Dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam penelitian ataupun penulisan karya ilmiah kedepannya, sehingga membawa manfaat bagi para pembaca dan bagi adik - adik tingkat selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat serta melakukan pengujian dari hasil penelitian untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan apa yang diharapkan.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang ada dan solusi yang baru yang ditemukan dan saran terhadap objek penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN